

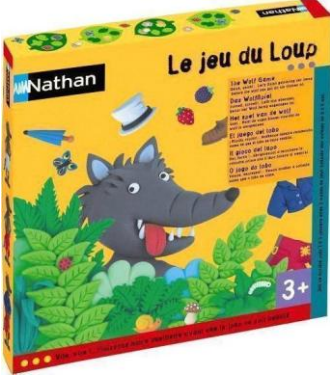


# **Malle**




## **Jeux Coopératifs**

### **PS-MS**

- ☐ **1. Le jeu du loup**
- ☐ **2. La fée aux fleurs**
- ☐ **3. Le petit verger**
- ☐ **4. Le verger (mémoire)**
- ☐ **5. Vole avec nous petit hibou**
- ☐ **6. Little coopération**



Nom de jeu	But	Règles
<div>Le jeu du loup</div> 	Ramasser tous les éléments du plateau avant que le loup ne soit habillé	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Disposez les <b>4 feuilles</b> qui serviront à <b>déposer les éléments cueillis</b>.</li><li>2. <b>À tour de rôle, chaque joueur pioche un jeton dans le sac :</b><ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Si c'est un élément</b> (comme une feuille, un fruit, etc.), placez-le sur l'une des feuilles.</li><li>• <b>Si c'est un loup</b>, alors il faut <b>ajouter un vêtement au loup</b>.</li><li>• <b>Si c'est un trèfle</b>, le joueur a un choix :<ul style="list-style-type: none"><li>○ Il peut <b>ramasser 2 éléments</b> de plus.</li><li>○ Ou bien, <b>retirer un vêtement du loup</b> s'il en porte déjà.</li></ul></li></ul></li><li>3. <b>Comment gagner ou perdre :</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Les joueurs <b>gagnent</b> s'ils arrivent à <b>cueillir tous les éléments et les déposer sur les feuilles</b> avant que le loup soit entièrement habillé.</li><li>• Les joueurs <b>perdent</b> si le loup est entièrement habillé avant qu'ils n'aient ramassé tous les éléments.</li></ul></li></ol>
<div>La fée aux fleurs</div> 	Faites pousser les tiges des fleurs avant que Roselina n'arrive sur l'île aux fleurs !	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Les enfants lancent le dé à tour de rôle :<ul style="list-style-type: none"><li>○ <b>Si le dé montre une couleur</b> : empile une pièce de cette couleur sur la tige correspondante.</li><li>○ <b>Si le dé montre une étoile</b> : choisis une pièce de la couleur de ton choix et ajoute-la à la tige correspondante.</li><li>○ <b>Si le dé montre Roselina</b> : fais avancer Roselina d'une case sur le chemin vers l'île.</li></ul></li></ol> <p><b>Comment gagner ou perdre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Victoire</b> : Les enfants gagnent si <b>toutes les tiges sont complétées</b> avec leurs trois pièces avant que Roselina n'arrive sur l'île aux fleurs.</li><li>• <b>Défaite</b> : Si Roselina arrive sur l'île et que <b>les tiges ne sont pas complètes</b>, elle fait apparaître les fleurs, mais elles sont incomplètes.</li></ul>
<div>Le petit verger</div> 	Cueillir toutes les cerises de l'arbre avant que le corbeau ne les mange.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Les cerises sont placées dans l'arbre au centre du plateau, et le corbeau est positionné au début de son chemin.</li><li>2. Chaque joueur, à son tour, lance le dé :</li><li>3. Si le dé montre une cerise, le joueur cueille une cerise et la place dans le panier commun.</li><li>4. Si le dé montre un panier, le joueur cueille deux cerises.</li><li>5. Si le dé montre le corbeau, celui-ci avance d'une case vers l'arbre.</li><li>6. Le jeu continue ainsi, avec chaque joueur qui lance le dé et suit les instructions pour cueillir des cerises ou déplacer le corbeau.</li></ol> <p><b>Fin de la partie</b></p> <p><b>Victoire</b> : Les joueurs gagnent la partie s'ils parviennent à cueillir toutes les cerises et à les mettre dans le panier avant que le corbeau n'arrive à l'arbre.</p> <p><b>Défaite</b> : Si le corbeau atteint l'arbre avant que toutes les cerises aient été cueillies, le corbeau gagne et les enfants perdent la partie.</p>

<p><b>Le verger jeu de mémoire</b></p> 	<p>Trouvez et récoltez tous les fruits en paires avant que le corbeau ne complète son puzzle et atteigne le verger !</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Étalez toutes les tuiles face cachée sur la table.</li> <li>2. Les enfants jouent chacun leur tour : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Retourne deux tuiles :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si les deux tuiles montrent le <b>même fruit</b>, c'est une paire ! Garde-la dans le panier.</li> <li>▪ Si les deux tuiles ne correspondent pas, repose-les face cachée à leur place.</li> </ul> </li> <li>○ <b>Le corbeau :</b> Si tu retournes une tuile avec le corbeau, ajoute une pièce au puzzle du corbeau.</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Comment gagner ou perdre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Victoire :</b> Les enfants gagnent s'ils trouvent <b>toutes les paires de fruits</b> avant que le puzzle du corbeau ne soit terminé.</li> <li>• <b>Défaite :</b> Si le puzzle du corbeau est complété avant que toutes les paires aient été trouvées, le corbeau atteint le verger et mange les fruits !</li> </ul>
<p><b>Vole avec nous petit hibou !</b></p> 	<p>Aidez tous les petits hiboux à rentrer dans leur nid en haut de l'arbre avant le lever du soleil !</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Placez les six petits hiboux au bas de l'arbre et préparez la pile de cartes "jour" et "nuit" face cachée.</li> <li>2. Les enfants jouent à tour de rôle : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Retourne une carte de la pile :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Si la carte montre la nuit :</b> choisissez un hibou et faites-le voler d'une branche vers le haut de l'arbre.</li> <li>▪ <b>Si la carte montre le soleil :</b> placez cette carte sur le tableau du coucher de soleil. Le soleil monte un peu plus dans le ciel !</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>3. Les hiboux doivent tous atteindre leur nid en haut de l'arbre avant que le soleil ne se lève complètement.</li> </ol> <p><b>Comment gagner ou perdre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Victoire :</b> Les enfants gagnent si les six hiboux <b>atteignent leur nid</b> avant que le tableau du coucher de soleil ne soit complet.</li> <li>• <b>Défaite :</b> Si le tableau du coucher de soleil est rempli avant que tous les hiboux ne soient dans leur nid, le soleil se lève, et les hiboux n'ont pas pu rentrer à temps.</li> </ul>
<p><b>Little coopération</b></p> 	<p>Aidez les quatre petits animaux à traverser le pont de glace et à rejoindre leur igloo avant que le pont ne s'effondre !</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Placez les quatre petits animaux (le renard, le lièvre, le pingouin et l'ours) d'un côté du plateau, et l'igloo de l'autre côté du pont de glace.</li> <li>2. Les enfants jouent à tour de rôle en lançant le dé : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Si le dé montre un animal :</b> choisis cet animal et fais-le avancer sur le pont.</li> <li>○ <b>Si le dé montre un bloc de glace :</b> retire une pièce du pont, ce qui rend le chemin plus difficile !</li> </ul> </li> <li>3. Les animaux doivent tous réussir à traverser le pont et atteindre l'igloo avant que le pont ne s'effondre complètement.</li> </ol> <p><b>Comment gagner ou perdre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Victoire :</b> Les enfants gagnent s'ils arrivent à faire traverser les quatre animaux et les amènent jusqu'à l'igloo avant que le pont ne soit détruit.</li> <li>• <b>Défaite :</b> Si le pont s'effondre avant que tous les animaux n'aient traversé, les animaux ne peuvent pas atteindre l'igloo et le jeu est perdu.</li> </ul>